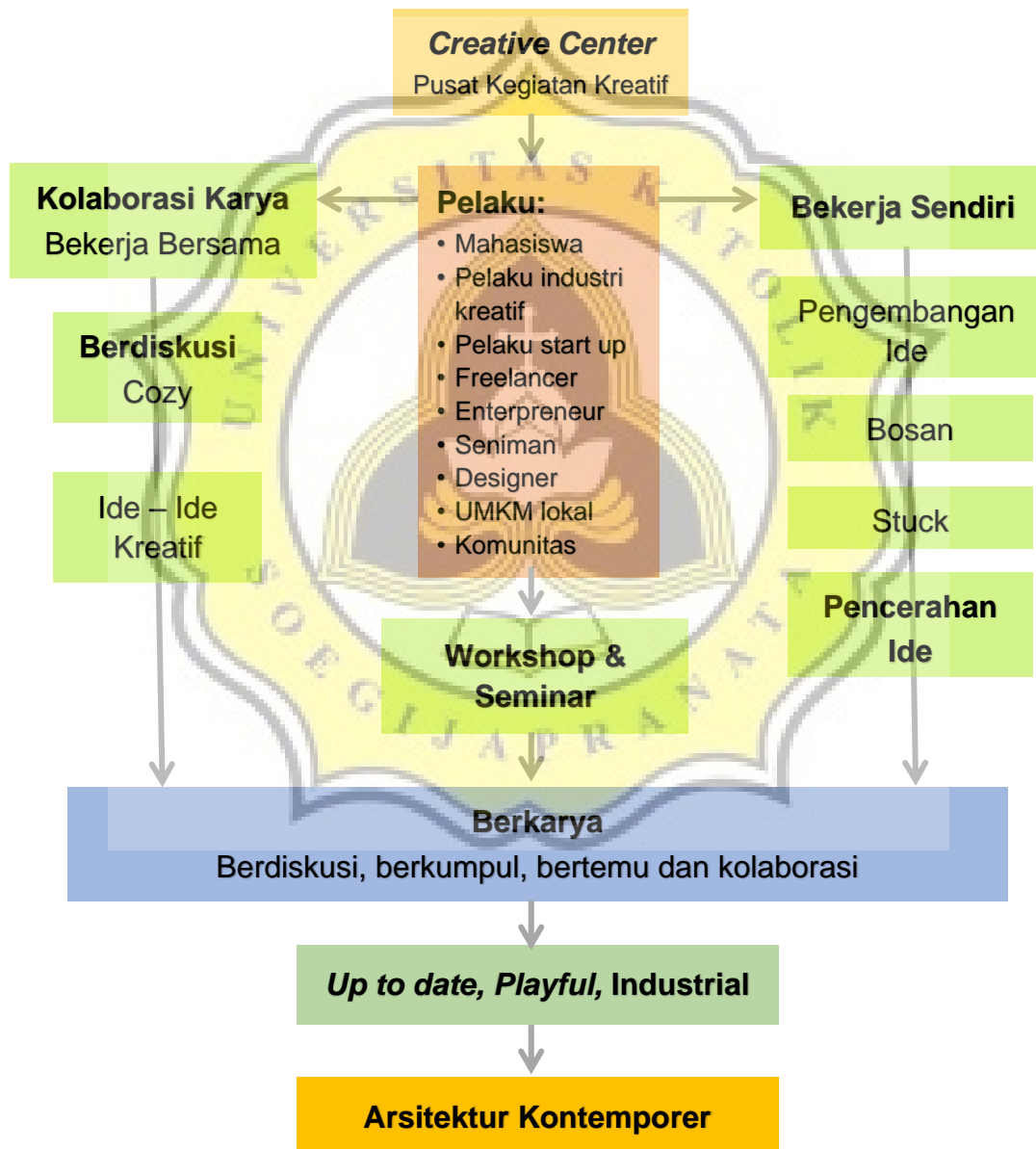


BAB 5

KAJIAN TEORI

5.1 Kajian teori penekanan desain

Tema desain yang digunakan pada Semarang Creative Center adalah “Arsitektur Kontemporer”. Kerangka berpikir yang mendasari dalam pemilihan tema desain tersebut adalah sebagai berikut :



Bagan 5.1 Kerangka pemikiran penekanan tema dan konsep desain

Sumber: Analisis Pribadi

Konsep industrial terpilih karena melihat kegiatan pelaku di dalam bangunan yang dominan untuk menghasilkan suatu karya / produk yang tercakup dalam bidang industri kreatif. Sedangkan konsep playful dipilih untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman dan relax. Hal ini dimaksudkan untuk membangun suasana kerja yang kreatif. Sehingga saat melakukan kegiatan dan proses kreatif seseorang dapat nyaman dan memunculkan ide – ide imajinatif dan inovatif. Tema kontemporer ini dipilih karena berhubungan konsep *up to date* yang menyesuaikan dengan masa kini / mengikuti zaman sama halnya seperti ide – ide kreatif yang mengikuti perkembangan zaman dalam menciptakan suatu karya.

5.1.1 Interpretasi dan elaborasi tema desain

a. Konsep industrial

Munculnya gaya arsitektur industrial ini awalnya menambah desain interior dan arsitektur eropa dikarenakan banyaknya bangunan pabrik yang tidak digunakan, agar tidak terbengkelai maka gedung – gedung tersebut disesuaikan sehingga dapat digunakan sebagai hunian yang layak dan nyaman tanpa menghilangkan karakter asli bangunan.

Gaya industrial biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin. Beberapa material yang digunakan juga cenderung kasar seperti logam dan baja yang sengaja diekspos untuk menunjukkan karakternya. Konsep ini menggabungkan unsur industri yang didominasi unsur *raw* dan *unfinished-look materials* dengan unsur minimalist.

Material yang digunakan juga memakai bahan-bahan yang didaur ulang atau bahan industri seperti kaca, besi, dan aluminium yang diolah

sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan elemen interior yang menarik. Gaya ini biasanya didesain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat. Material yang terlihat apa adanya menampilkan nuansa yang berkaitan dengan dunia industri. Berikut adalah elemen-elemen dasar dari desain industrial:

No.	Elemen – Elemen Desain Industrial
1.	<p data-bbox="384 629 1382 741">Lantai material yang digunakan adalah lantai parket atau lantai acian, dan tidak menggunakan lantai keramik atau lantai granit.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="424 757 839 987">  <p data-bbox="384 999 831 1066">Gambar 5.1 Lantai parket kayu Sumber : Google.com</p> </div> <div data-bbox="986 757 1302 987">  <p data-bbox="970 999 1302 1066">Gambar 5.2 Lantai acian Sumber : Google.com</p> </div> </div>
2	<p data-bbox="384 1088 1382 1155">Kayu. Kayu dapat digunakan sebagai dinding panel, bingkai jendela, meja, atau sekedar hiasan.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="472 1178 879 1413">  <p data-bbox="903 1200 1246 1267">Gambar 5.3 Furnitur kayu Sumber : Google.com</p> </div> </div>
3	<p data-bbox="384 1447 1382 1559">Sistem bangunan. Saluran pipa air, listrik, pemanas, ventilasi, dan pendingin udara biasanya dibiarkan terekspos pada bangunan pabrik-pabrik industrial.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="520 1581 879 1816">  <p data-bbox="919 1603 1270 1671">Gambar 5.4 Ekspos utilitas Sumber : Google.com</p> </div> </div>
4	<p data-bbox="384 1839 1382 1906">Batu bata. Batu bata biasanya dibiarkan terlihat seperti aslinya dan tidak <i>difinishing</i>.</p>

	 <p>Gambar 5.5 Dinding ekspos bata Sumber : Google.com</p>
6	<p>Warna. Beberapa material bangunan biasanya dibiarkan sama seperti aslinya atau dicat dengan warna yang sama agar terlihat monokrom. Namun pada bagian lain seperti furnitur atau hiasan, dapat menggunakan warna cerah</p>
	 <p>Gambar 5.6 Ruang worksop Sumber : Google.com</p>
7	<p>Ornamen. Bentuk ornamen atau pola yang ada pada desain industrialis tidak jauh berbeda dengan yang diterapkan pada desain modern dan minimalis, yaitu garis-garis tegas dan tegak lurus.</p>
	 <p>Gambar 5.7 Ornamen garis Sumber : Google.com</p>
8	<p>Warna. Beberapa material bangunan biasanya dibiarkan sama seperti aslinya atau dicat dengan warna yang sama agar terlihat monokrom. Namun pada bagian lain seperti furnitur atau hiasan, dapat menggunakan warna cerah.</p>

Tabel 5.1 Elemen dasar desain industrial

Sumber: Analisis Pribadi

b. Konsep *playful*

Konsep *playful* ini memrikan citra arsitektur yang kreatif, imajinatif, menarik, unik, *colourful* dan menyenangkan. Penerapan konsep ini dilakukan untuk memberikan kenyamanan dan suasana yang mendukung untuk menciptakan ide – ide kreatif dan inovatif dengan

pengaruh psikologis dari warna – warna cerah. Beberapa karakter dari konsep *playful* ini yaitu:

- Memadukan beberapa warna yang bersebrangan



Gambar 5.8 Ruang tunggu dengan konsep *playful*
Sumber: *google.com*

- Desain unik dan menarik pada tiap ruang / area
- Selain pengolahan warna, konsep ini juga menerapkan mural / lukisan di dinding, lantai dan plafond untuk mempercantik ruangan



Gambar 5.9 Ruang tunggu dengan tembok mural
Sumber: *google.com*

- Memberikan sentuhan yang unik pada signage secara sederhana untuk menunjukkan fungsi ruang maupun menunjukkan arah



Gambar 5.10 Signage konsep playful
Sumber: *google.com*



Gambar 5.11 signage playful untuk sirkulasi
Sumber: *google.com*

c. Arsitektur Kontemporer

Gaya kontemporer adalah istilah yang bebas dipakai untuk sejumlah gaya yang berkembang antara tahun 1940 – 1980an. Gaya kontemporer juga sering diartikan sebagai istilah arsitektur modern (Illustrated of Architecture, Ernest Burden). Istilah kontemporer yang memiliki arti modern atau up to date, namun pada desainya sendiri kerap dibedakan

karena kontemporer sendiri merupakan desain yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif baik secara tampilan / bentuk, penggunaan dan pengolahan material, juga teknologi yang digunakan.

Menurut pendapat (L Hilberseimer : 1964) “Arsitektur kontemporer adalah jenis dari arsitektur moderen yang memiliki ciri kebebasan berekspresi, menampilkan suatu hal yang berbeda dan merupakan aliran baru (bukan kuno) atau penggabungan dari beberapamacam aliran arsitektur.”

Arsitektur ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Kenyamanan merupakan nilai penting dalam bangunan kontemporer. Selain itu, dalam hal interior desain kontemporer banyak berpadu dengan tata cahaya untuk menghasilkan kesan ruang yang selalu segar, yang diselaraskan dengan perkembangan desain yang kekinian. Arsitektur kontemporer memiliki beberapa acuan desain diantaranya:

- Membawa masuk cahaya alami kedalam ruangan
- Menggunakan perikan warna cerah :
Didominasi palet warna netral (abu – abu, coklat, hitam dan putih) dengan menyisipkan warna ceria pada aksesoris dan perabot ruangan untuk keindahan yang mencolok pada ruangan
- Penggunaan material alami untuk membawa nuansa baru dan kesegaran
- Lantai polos dengan finishing cantik
- Menggunakan unsur industrial untuk interior (kayu, baja, kaca)
- Dominasi elemen garis

5.1.2 Studi preseden

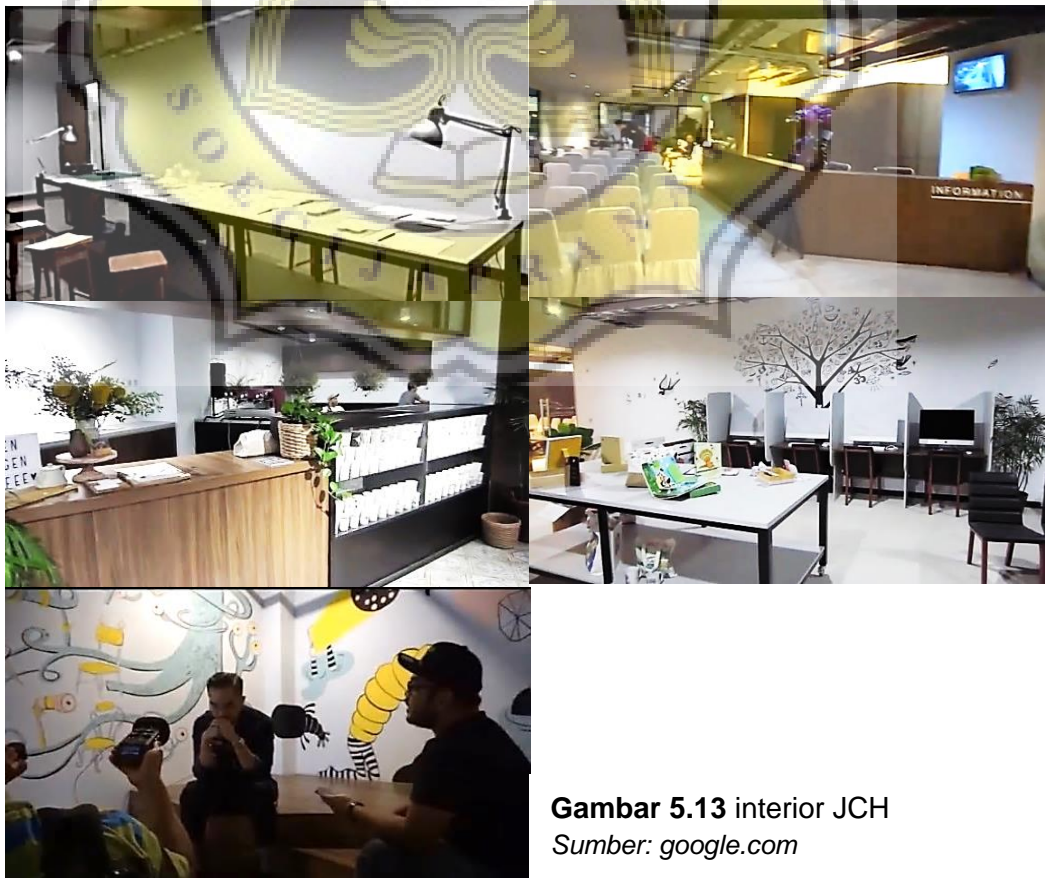
Jakarta Creative Hub (JCH)



Gambar 5.12 interior JCH

Sumber: google.com

Bangunan ini memiliki tema desain kontemporer, dengan desain yang mengikuti zaman, dapat dilihat dari tata lighting, penggunaan warna natural, dan dilengkapi dengan peralatan canggih dan tata interior yang *up to date*.



Gambar 5.13 interior JCH

Sumber: google.com

Konsep interior yang memiliki nuansa cozy yang membuat nyaman untuk beraktifitas di dalamnya. Dengan penggunaan konsep industrial yang mengekspose saluran utilitas dan penggunaan material lama seperti kayu dan material baru / masa kini seperti penggunaan dinding dan kaca juga permainan lighting di tiap ruangnya.

5.1.3 Kemungkinan implementasi

Berdasarkan kajian arsitektur kontemporer sebelumnya, berikut ini adalah beberapa hal yang dapat diterapkan pada bangunan *Semarang Creative Center* :

a. Menggabungkan material lama dengan baru

Dengan memadukan expose antara material lama seperti kayu sebagai interior dengan teknologi dan material modern. Hal ini dapat diterapkan di ruangan cafeteria dan ruang kantor.

b. Menggunakan material ekologis dan berwarna natural

Dengan menggunakan warna lembut dan natural akan menjadikan nilai lebih untuk mendukung konsep kontemporer yang kekinian.

5.2 Kajian teori permasalahan dominan

Pada creative center ini sasaran utama adalah anak muda dari berbagai kalangan seperti mahasiswa dan pelaku start up. Kegiatan didalamnya berhubungan dengan berkarya, berkolaborasi, berdiskusi dan bekerja sehingga diperlukan penataan ruangan yang efektif dalam pelaksanaan kegiatan dan penciptaan suasana untuk membangun suasana nyaman dan segar sehingga pengguna bangunan tidak mudah jenuh dan tetap produktif.

5.2.1 Uraian interpretasi dan elaborasi teori permasalahan dominan

Permasalahan dominan pada proyek “Semarang Creative Center” ini adalah bagaimana menciptakan wadah bagi pusat kegiatan kreatif yang memiliki citra kreatif dengan pengolahan arsitektural, interior dan eksterior bangunan. Citra arsitektural ini memberikan gambaran / kesan yang akan ditangkap saat melihat dan mengoperasikan bangunan. Citra arsitektural ini terbagi menjadi 2:

- Citra Guna

Citra unsur rasional melalui suatu manfaat dan fungsi bagi pengguna bangunan

- Citra Visual

Citra yang akan menimbulkan emosi melalui sebuah view / pengamatan yang merupakan efek dari bentuk dan material bangunan

5.2.2 Studi preseden



Gambar 5.14 kids hair salon in new york

Sumber: google.com

Dengan memberikan sentuhan warna – warna yang colourful menjadikan ruangan menjadi lebih hidup dan berpengaruh pada psikologis pengguna bangunan untuk semangat berkarya dan menciptakan ide – ide kreatifnya.

5.2.3 Kemungkinan penerapan teori permasalahan dominan

Penerapan teori permasalahan dominan pada *creative center* ini yaitu dengan menciptakan citra ruang kerja kreatif melalui dengan mewujudkan konsep desain dalam wujud ruang nyata / ruang tiga dimensi meliputi bentuk, warna dan tekstur sehingga dapat menciptakan kualitas visual yang unik pada bangunan sesuai dengan karakter dari penggunanya. Beberapa hal tersebut yang melatarbelakangi terpilihnya konsep industrial dan playful pada bangunan.

Berikut ini adalah kegiatan pengguna bangunan yang melatarbelakangi pemilihan konsep dan penerapannya :

➤ Kreatif dan inovatif

Dengan memberikan lukisan / mural untuk aksent memperindah ruangan yang mengandung unsur dan motivasi untuk berkreativitas

➤ Kolaborasi karya

Dengan menerapkan kolaborasi warna natural dengan beberapa warna cerah untuk menciptakan ruang yang atraktif, karena dengan warna ini merupakan simbol dari karakter. Sehingga dengan pencampuran warna menggambarkan pelaku bangunan *creative center* yang berasal dari berbagai kalangan dan memiliki ide – ide kreatif yang bermacam – macam.